OPÉRA

La plus sûre façon de décrocher un job est-elle de tuer son employeur ?

Jeu : Little Hô-Chi-Minh Ville : Apocalypse Now + eXistenZ + Blade Runner

Joué le 09/05/17 sur google hangout

Suite de la séance La Cellule de Lazare

Partie enregistrée sur ma chaîne youtube https://www.youtube.com/watch?v=SSSCflWhk2g

L'histoire :

Les trois commandos remontent les corridors crasseux de Little Hô avec Jasmin, l'enfant hermaphrodite de la Nouvelle Chair, direction l'atelier d'Arun où Jasmin a promis de retirer le dragon du dos d'Ishii. Laura-Kim, qui a promis à Ishii de le protéger contre les sévices d'Arun, essaye de persuader le mécano de renoncer à ce projet, mais Arun insiste. D'après lui, l'opération sera sans risque. Laura-Kim abdique.

"Veuillez poser vos armes à terre puis lever les mains !"

Six gardes de la faction des matons surgissent, qui d'un couloir, qui d'une échelle de fer, qui d'une bouche d'égout. A leur tête, une femme âgée en uniforme, avec un fossile de coquillage qui lui mange la moitié du visage. Ils sont venus pour arrêter Jasmin. Arun demande l'autorisation d'un regard à Laura Kim puis chuchote à 256 : "Fleurage". C'est le mot de commande qu'il a encodé dans le programme de 256. Il ordonne à 256 de neutraliser les matons. Le robot les massacre avec les pointes électriques qui lui tiennent lieu de mains. Laura Kim parvient à sauver Jasmin du carnage.

Quand les commandos arrivent à l'atelier d'Arun, ils trouvent un papier sur la porte. L'œuvre des matons, encore. Ils ont arrêté Ni pour trafic de cadavre et somment à Arun de se présenter au poste pour entendre leurs conditions. Arun est mentalement au fond du trou.

Sur les couloirs, des affiches pour "L'opéra perdu" de Wagner.

Jasmin lui propose de prendre cinq minutes pour s'occuper du dragon, il dit que ce sera facile, et en fait la tâche semble l'enthousiasmer. Il installe ses pots de liquide sarcomantique et ses aiguilles dans l'atelier, en prenant soin de les désinfecter comme il se doit. Alors qu'Arun le maintient torse nu sur la table de l'atelier en tâchant de le rassurer, Ishii adresse une complainte désespérée à Laura-Kim, qui se tait, résignée à l'inaction. Jasmin retire délicatement la peau tatouée d'Ishii et lui donne la peau de son propre dos en échange. L'hermaphrodite pare alors sa propre colonne vertébrale du tatouage du dragon. Laura-Kim sent qu'en changeant de porteur, le dragon s'est emparé du chi d'Ishii. Elle voit l'enfant dépérir à vue d'oeil. Elle s'en va de l'atelier avec Jasmin pour éviter d'en endurer davantage.

Jasmin a aussi promis de changer les visages de sa famille et de leur fournir un nouveau logement et une nouvelle identité. Il accompagne la caïd jusqu'à sa cellule. Ils y trouvent les parents de Laura Kim en train de petit-déjeuner à la lampe frontale pour éviter de déranger grand-mère qui dort. Laura-Kim leur explique qu'ils n'iront pas travailler au chantier ni aujourd'hui, ni demain, ni plus jamais. Ils ont eu un "accident". Les parents comprennent sans rechigner que le travail de Laura-

Kim, sur lequel ils n'ont jamais posé de question, leur impose l'exil. Laura-Kim s'attendait à retrouver Nao menottée au radiateur là où elle l'avait laissée, mais sa petite sœur est partie. C'est grand-mère qui lui explique : elle l'a laissé filer. Elle estime que Laura-Kim n'a pas à lui empêcher de vivre sa vie. Quand Laura-Kim proteste que Nao n'est qu'une junkie, grand-mère lui tend une sangsue de réalité virtuelle pour lui apprendre quelque chose sur Nao. Laura Kim se connecte à la sangsue. C'est du matériel bas de gamme, elle en a les yeux injectés de sang, mais elle passe quand même en matriciel. Elle se retrouve d'abord dans son palais mental, et avise une porte minuscule, qui conduit à une loge toute aussi minuscule, où elle retrouve Nao, les yeux jaunis par l'opium, habillée en ballerine, qui finit de se préparer devant un miroir encadré d'ampoules. Une autre porte minuscule derrière laquelle on entend la rumeur d'un orchestre symphonique. Laura Kim se fait toute petite pour voir sans être vue.

Nao s'élance sur la scène. Une scène très étroite où l'orchestre et les chanteuses d'opéra sont recroquevillés les unes sur les autres. La danse de Nao est le clou du spectacle. Elle est l'incarnation même de la musique de Wagner, de cet opéra perdu. Devant eux, un assemblage de balcons entassés à quelques centimètres de la scène. Pourtant, chaque membre du public observe l'opéra avec des jumelles.

Laura Kim revient à la réalité. Sans mot dire, elle accepte que Nao vive sa vie, quels qu'en soient les risques. Jasmin commence son travail sarcomantique. Laura Kim refuse de voir ça. Ses parents lui tournent le dos alors que Jasmin leur transforme le visage. Grand-mère dit à sa petite-fille qu'il est inutile de lui changer de visage. Si elle ne peut prendre soin d'aucune de ses petites-filles, elle est inutile. Elle dit à Laura Kim qu'il est temps qu'elle l'assimile, comme elle l'avait promis. Alors la mort dans l'âme, Laura-Kim lui aspire tout le chi qui lui reste, grand-mère se dessèche jusqu'à n'être plus qu'un parchemin de peau, que Laura Kim réduit en poudre et mange, avec ses larmes. Ainsi, elle absorbe son chi, son identité et son savoir chamanique ancestral. Puis elle emporte le vieux poste de radio et quitte la cellule familiale, dévastée.

Dans l'atelier, 256 somme Arun de lui implanter les jambes et les mains de Transparents offerts par Jasmin. Arun dégage de la place sur son plan de travail, il fait tomber un carton d'où s'échappe un bras de Transparent, un robot issu de la même chaîne de fabrication que 256. Car ce qu'Arun a tu jusqu'à présent, c'est qu'il a travaillé sur la fabrication des Transparents. Le bras porte le numéro 113. Mais ça ne dit rien de spécial à 256. 256 n'a pas de mémoire des individus, qu'ils soient humains ou robotiques.

Arun démonte les jambes humaines de 256. Mais quand il veut lui monter les jambes robotiques, il se rappelle qu'il manque quelque chose pour finir le boulot ! Il faut d'abord implanter un insecte mécanique qui est censé désactiver les sécurités et permettre l'hybridation entre deux Transparents différents. C'est trois fois rien, c'est un insecte, qui se trouve... quelque part... dans la chaîne de fabrication des Transparents... dans un bunker... au fond de la jungle... Arun remonte les jambes humaines de 256, mais il doit y avoir une vérole, parce qu'elles se transforment en jambes de cerf.

256 somme Arun d'aller récupérer cet insecte rapidement, mais Arun veut d'abord qu'il l'aide à récupérer son gamin. 256 demande pourquoi il se préoccupe autant de cet enfant alors que d'habitude il a tendance à se contenter de remplacer ses enfants qui disparaissent. Arun ne répond pas mais une chaîne de réflexion s'est enclenchée sous son crâne. Il empoigne une grosse clé anglaise et ils se rendent à l'adresse indiquée sur le papier, et trouvent une caserne de matons : un garde et une herse le long d'une paroi garnies de fours crématoires où l'on brûle à la chaîne des cadavres couverts de fleurs. 256 transperce discrètement le garde de part en part tandis ce qu'Arun déverrouille la herse et s'en assure le contrôle à distance.

A l'intérieur, un couloir aux murs garnis de cellules. Les portes ont été murées par les parpaings et seules d'étroites fenêtres à barreaux permettent d'entrevoir les prisonniers entassés. Au fond, une salle de garde où un vieux et fieffé joueur professionnel est en train de pouiller le lieutenant au poker. Dans le fond, un cafard tape à la machine tout ce qui se dit. Alors qu'Arun et 256 s'avancent sur un mode menaçant, le joueur se fait la malle avec sa mise, une poche de sang appartenant au lieutenant. Celui-ci leur explique qu'il peut leur restituer Ni s'ils font une mission pour les matons : récupérer l'Ouroboros, un artefact en la possession du maître de la Triade des Chrysalides, à laquelle appartient Laura Kim. Le cafard passe un air de bossa nova sur la radio. Voyant qu'ils se mettent en colère, le lieutenant soupire : "J'aurais dû écouter mon épouse et devenir riziculteur" et montre un détonateur qu'il sert dans ses mains moites. S'ils refusent d'obtempérer, il déclenchera une pousse de bambous mortelle dans la cellule de Ni. Arun hésite et est sur le point d'accepter lorsque 256 lui demande : « Pourquoi tu tiens tant à celui-là ? Tu ne peux pas le remplacer comme les autres ? ». Arun comprend alors que ses enfants sont des points faibles et demande à 256 d'en finir. Le robot creuse un troisième œil dans le front du lieutenant avec sa pointe électrique. Mais celui-ci a eu le temps de presser sur le détonateur. Un bruissement sec, des hurlements, qui durent très peu - une seconde - et l'intérieur d'une cellule se retrouve empli de branches de bambous ensanglantées. Arun fait signe de sortir, il ne dit rien mais il souffre comme si les bambous avaient poussé dans son propre corps. 256 attrapa au passage le cafard, sa machine à écrire et sa radio.

256 insiste pour qu'Arun achève enfin de le réparer. Ils se rendent aux bordures de la ville, murs de parpaings, barbelés et snipers. Les matons veillent à ce que personne ne s'échappe. Arun les exfiltre hors de la ville, mais les efforts de concentration et de discrétion que cela lui impose lui font baisser sa garde mental. Quelqu'un s'infiltre dans son psychisme.

Arun est dans son palais mental. Son atelier, dans un état d'ordre et de propreté parfait. Il entend une voix dans son dos. C'est la femme en rouge de la pub Prosperity, mais plus âgée. Plus concrète aussi. Elle tire une bouffée de Prosperity. " J'ai jamais réussi à arrêter. Toi non plus, on dirait." Le cafard tape à la machine tout ce qu'elle dit. Elle lui dit de cesser de ressasser le passé. Qu'il n'est pas responsable de la disparition de leurs enfants. Qu'il doit cesser de s'attacher à des substituts. Elle lui rappelle le bon vieux temps. Quand il était beau et clean. Qu'ils pourraient se remettre ensemble, se redonner une chance. Arun lui répond qu'il va se reprendre en main mais que c'est un chemin qu'il doit faire seul, sans ses enfants, sans elle. Le cafard passe un air de bossa nova. Arun et la femme en rouge échange quelques pas de danse.

Laura Kim fait le tour de ses contacts pour trouver un psychiatre qui pourrait réparer le chagrin qui épuise ses forces vitales. Le commando vétéran, le mutilé qui fait la manche dans une ruelle, lui dit qu'il peut lui trouver quelqu'un, mais en échange il veut savoir les détails de sa mission précédente. Laura Kim lui demande ce qu'il veut faire de cette information. Alors le vétéran lui vomit toute sa jalousie au visage, il voudrait utiliser ces infos contre elle, qu'elle connaisse aussi la déchéance, qu'elle soit blessée, meurtrie, enlaidie, qu'elle perde, qu'on lui prenne tout. Sans mot dire, Laura Kim appuie sur ses points vitaux, le tue et pousse son cadavre, puis elle se couche à sa place, au plus bas.

Soleil Rouge essaye de la tirer de là. Depuis leur palais mental commun, elle l'entraîne par la petite porte, elles débouchent sur un des balcons, elle lui donne des jumelles pour voir l'opéra. Sur la scène, sa petite sœur danse, transcendée. Et la peine de Laura Kim est si forte qu'elle couvre de rouille et de moisissure les balcons, les lustres, et la scène et l'orchestre.

La jungle tropicale derrière les murs de parpaings est touffue et bruyante. Les palmes qui couvrent le sol cachent des pièges à clous et des mines antipersonnel. Les perroquets dans les branches s'écrient en permanence : "Ici et maintenant ! Ici et maintenant !"

Ils arrivent au bunker où des mécanos fabriquent encore des Transparents. 256 massacre tous les ouvriers à coup de pointe électrique. Puis il s'arrête devant une grande affiche qui représente Soleil Rouge à la tête d'une armée de Transparents. Un slogan : Le Soleil se lève. Tout ceci semble lui inspirer des pensées profondes. Arun replie l'affiche et la range dans ses fontes. Il y a un robot à moitié achevé sur la chaîne de fabrication. Il lui manque encore les jambes. Il leur dit de le terminer, mais Arun n'écoute pas ses diatribes communistes. Il trouve l'insecte mécanique, et répare 256.

Dans la jungle, les perroquets s'écrient en permanence : "Ici et maintenant ! Ici et maintenant !"

D'une voix mécanique, 256 et le demi-robot entonnent l'Internationale tandis ce que la radio du cafard la rythme de flonflons mécaniques.

"C'est la lutte finale,
compagnons et demain..."

Commentaires :

Durée :
1/2 h d'échauffement, 10 mn de briefing règles, 1h50 de jeu, 1/2h de debrief

Défis :
+ Demander aux commandos d'improviser leurs propres 10+ avant que je leur propose mes propres options.
+ Tester les nouvelles règles d'expérience : 1pt d'XP par blessure, par 6+ et par consommation d'intime.
+ Tester l'application de dégâts automatiques quand un adversaire un minimum badass se pointe dans le paysage.
+ Octroyer 5 XP supplémentaires en début de partie pour que les commandos débloquent une action supplémentaire

Mise en jeu :

+ J'avais pour idée que le commanditaire de cette séance (la fille au coquillage) impose de force la mission aux commandos (exfiltrer l'Ouroboros) en capturant Jasmin. J'aurais pu faire disparaître Jasmin à un moment où il aurait été hors du champ des commandos, mais j'ai finalement opté pour une tentative d'enlèvement en la présence des commandos, et comme ils se sont montrés particulièrement nihilistes, cette tentative a échoué dans le sang. J'ai insisté en faisant ensuite capturer Ni par le lieutenant pour les mêmes raisons, mais là encore les commandos se sont montré difficilement impressionnables. C'était donc une partie étrange, puisque la mission n'a pas eu lieu ! Mais en fait, ça me plaît assez car ça fait trois dénouements très différents pour ces trois premières séances, alors même que le schéma commanditaire-mission-paiement aurait pu augurer quelque chose de très répétitif. Je pense aussi que comme on n'avait que deux heures pour faire l'aventure, l'équipe a esquivé la mission pour se concentrer sur la vie privée des commandos, ce qui allait tout autant pour me plaire, et j'ai ainsi pu creuser autour de la famille de Laura Kim.

+ J'ai manqué d'une occasion où un méchant arriverait comme un chien dans un jeu de quilles et infligerait des dégâts automatiques à un commando. En revanche, j'ai eu deux situations (Laura-Kim assimile sa grand-mère et se sépare du reste de sa famille & Arun échoue à empêcher la mort de Ni) qui m'invitaient à décréter des dommages mentaux. Et j'ai eu une idée qui m'a surpris moi-même. Au lieu de dire : "Vu ton chagrin, tu prends tant de dommages", j'ai dit quelque chose comme : « Est-ce que tu as du chagrin ? Si oui, dis-moi combien de dégâts ça te fait » et la joueuse

de Laura Kim comme celui d'Arun m'ont répondu 3, ce qui est un score important (malus de 3 à tous les jets, obligation de se faire soigner par les pros, à un dégât du coma, à deux dégâts de la mort). Et ça a été une véritable épiphanie. L'équation "Le MC annonce qu'il y a des dégâts + la joueuse estime combien.", ça rend les choses à la fois safe et acceptables. Le MC n'annonce plus les dégâts comme une punition, mais comme un souhait narratif, et la joueuse dit vraiment quelque chose de son ressenti en annonçant le nombre de dégâts (Laura Kim : "Trois dégâts : un pour mes parents, un pour ma soeur, un pour ma grand-mère."), ce qui rappelle la règle de prise de bile noire à Libreté. Le fait que les dégâts rapportent de l'XP rend aussi le concept bien plus safe. Ceci dit, j'ignore si ça peut fonctionner sur des joueurs plus combatifs, qui pourraient se surprotéger en minimisant toujours les dégâts. Et j'ignore si ce serait vraiment un problème s'ils le faisaient. A re-tester, donc.

+ Les commandos ont gagné des nouvelles actions grâce à leurs XP (sauf 256, qui a opté pour des augmentations de carac), mais ne les ont pas utilisées. Cela peut être mis sur le dos de la durée courte de la partie, mais je me demande si dans une certaine mesure, dans mon jeu comme dans Apocalypse World, les actions de livrets ne sont pas sous-utilisées du fait que ce sont les joueuses qui doivent en prendre l'initiative contrairement aux actions de base plutôt demandées par le MC, et au fait que ces dites actions de base couvrent déjà la plupart des situations (c'est assez flagrant que les actions spéciales de Little Ho Chi Minh Ville sont juste une façon différente de faire la même chose).